保存版

ドラゴンクエストIII
最新データ

発売は来年に延びてしまったけれど、ドラクエフィーバーは盛り上がりの一途。この赤丸急上昇ソフトの最新データをまるごと満載して、ドラクエIIIハンドブックが完成した。これでキミもプロフェッサー・ドラクエだ!

その昔、アリアハンは世界を治めていた。

しかしある時戦争が起こり、アリアハンは孤立した一国家となってしまった。

闇の国の邪悪な魔王バラモスが出現したのである。

バラモスは世界を滅ぼさんと各地に魔物を放った。

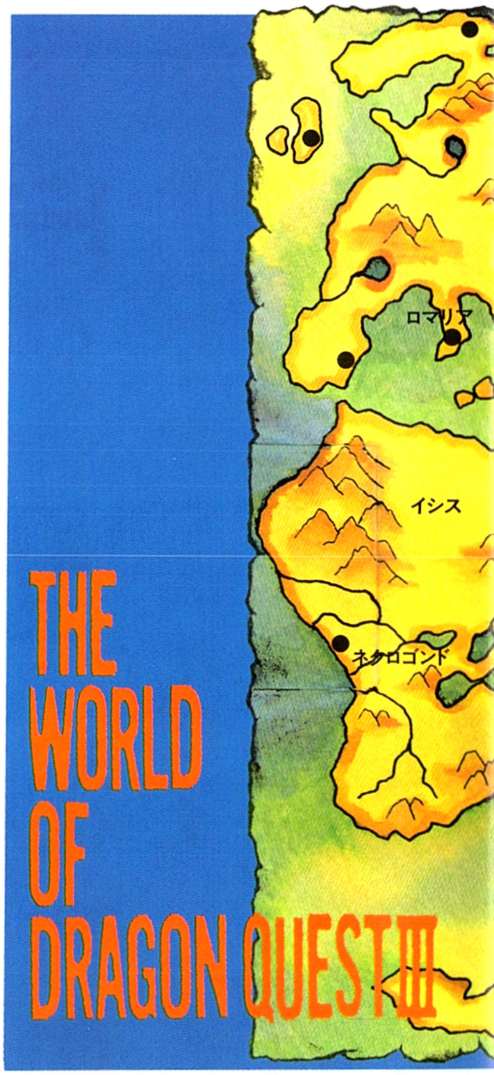
この事態に気がついたアリアハンの王は、若き勇者に重大な使命を与えた。

バラモンを倒し世界を救えと…。

●エニックス●2月10日発売●¥5,900

アリアハンの城から果てしなき

スタートする大陸アリアハンの場所は、右の地図のとおりだ。ここから、勇者は果てしなき旅に出る。この世界には数々の町が城が塔がそしてダンジョンが点在している。地上そのものはIIとほぼ同じ。ということは、ダンジョンや塔などの内部がかなり広大であるようだ。さらに、マップ上には一見何も存在しないように見えるのに、パーティーがそこにさしかかると突如出現するという隠し村が存在し、地底の町やピラミッドまで出現するのだ。



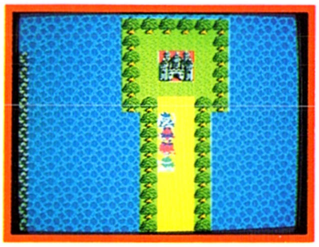
～ドラゴンクエストIII　その世界～

城そして町
Castle & Town

ストーリーからもわかるように、まずアリアハンの城で王様に会う。そして、町で情報を仕入れたり、アイテムを買ったりすることになるだろう。でも、注意してほしいのは、夜になるとほとんどのお店が閉まってしまうということ。でも宿屋は24時間営業しているから、最初のうちは夜になったら宿屋に飛び込んでしまうのが一番。

またIIIでは町の中にもお城が存在している。それから、福引所よりもっとおもしろいところだって設定されているから、楽しみなのだ。きっとゲラゲラ笑ってしまうことになるぞ。そして夜になると、町の人々も口の聞きかたが違ってくるし、話の内容だって違ってくるはずだ。

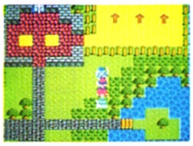
ドラクエIIIでも城と町での情報収集とアイテム集めがゲーム進行の基本なのだ。



ドラクエIIIでは町の中にも城が存在している。城の詳しい役割についてはまだ不明だが、違った役割を持っていそうだ。



城の中には王様が進行中のポイントでは王様のアドバイスがあるだろう



IIIでは十字架が教会や墓地などいろいろなところで使われている

フィールド
Field

時の流れを一番感じさせてくれるのがフィールドだろう。昼はけっこう歩きやすいフィールドだって、夜も安全かと言えば大間違い。日が落ちて夜になるとモンスターの天下に変貌するからだ。夜しか出現しないモンスターだっているから、夜になりそうだったら町へ飛び込んで宿屋で時間をやり過ごすんだ。でも、ラナルータという呪文をマスターすれば、一瞬にして夜と昼を入れ替えることができる。

一言でフィールドといっても、いろんな地形がある。プレイしていると、きっとわかってくると思うけど、どうもなにかありそうだなってイミシンなところがあったら必ずそこへ行ってみるんだ。きっとナニカ(隠し村とかね…)があるはずだから。

あっちこっちと進んでいくと、牧場にぶちあたるときがくるはずだ。牧場には馬がいるんだ。この馬、当初は移動用の乗り物と考えられていたがそうではないことが判明している。しかし、ではどんな役目があるのだろう。

また、フィールド内には川があったり、湖だってある。ということは、船あるいはカヌーなんて水上用の乗り物はありそうだね。船といえば、IIIでは巨大な船(難破船!?)があることはわかっている。でも、これは乗り物というよりは、その中を探険し、なにかを探す場所という可能性が強いようだ。

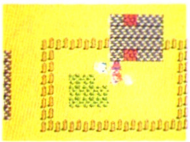
写真を見てもらうとわかるけど、湖の中には塔があるね。でもいったいここへはどうやっていくのか、やはり船とかカヌーで渡るのか、それとも地下通路がつながっているのか、あるいは呪文や旅の扉を使うのか、いずれにしてもなんらかの方法で渡ることは確かなのだ…が。フィールドは夢と希望、そして試練の場所なのだ。



ここは水路が複雑に伸びている所だ。水路を渡らないと、向こう岸へ行けない。とすればどんな方法で渡るのか?

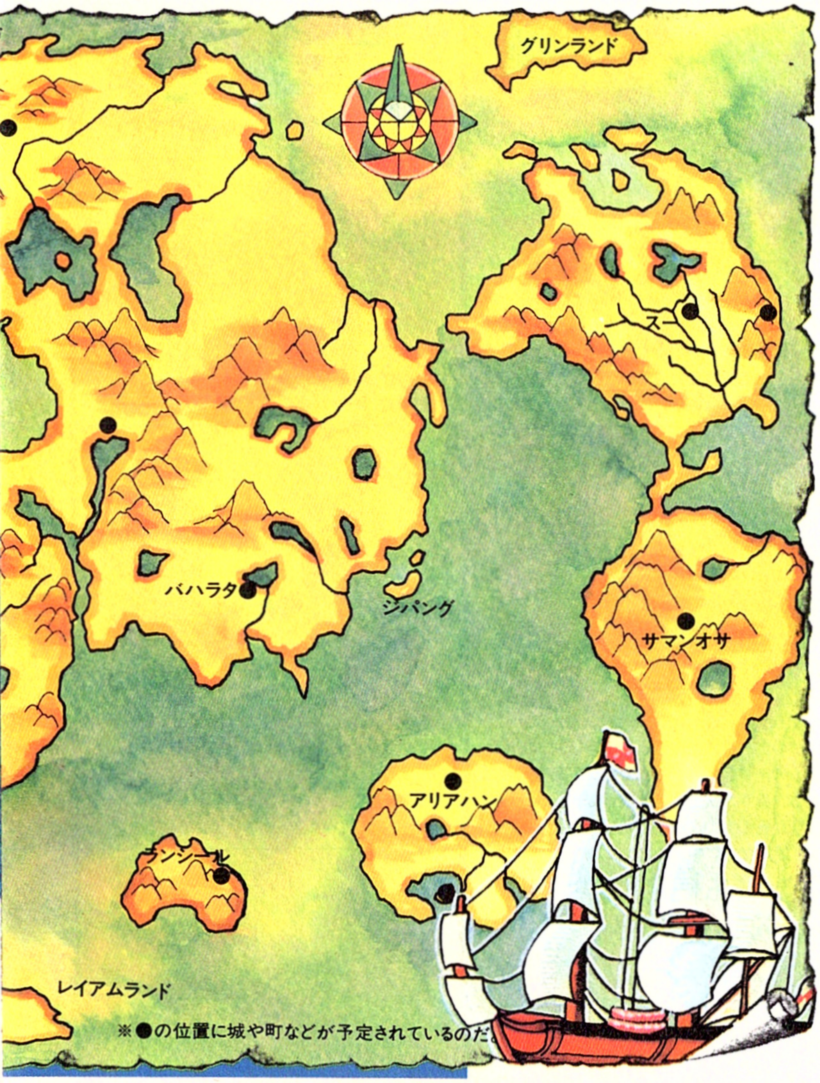


この船は乗り物ではなく、中に何か秘密が隠されているようである



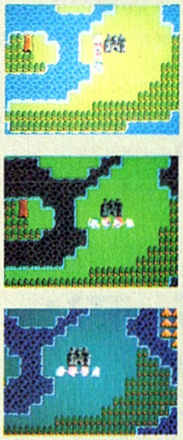
牧場にいる馬は乗り物用でないことは確実。動物はほかにもいるようだ

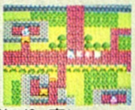
冒険の旅は始まる



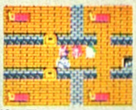
朝と夜の間に…… POINT 1

ドラクエIIIでは時間の流れはグラフィックの変化によって経過していくぞ。朝から夕方まではゲーム進行においてそれほどの変化は生じない。もっとも違うのは夜なのだ。夜が近づいたら早めに町の近くへ戻るように心掛けよう。


フィールドの時間の経過はグラフィックの色とともに…


昼間の町はお店が開き活気があるのだ

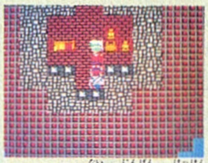

夜は店も閉まり、人の言葉使いも変わる

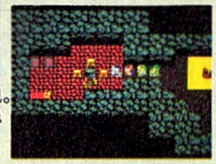

町の宿屋。昼だとベッドはがらがら


でも、夜になると人々は眠りにつく

塔・ダンジョンに住む人々 POINT 2

写真を見てもらうとわかるとおり、塔やダンジョンの中にテーブルや椅子、ベッドまで備わっている。当然人々がそこで暮らしているわけだ。いったい彼らは味方なのか、それとも敵かな。


塔の中にはベッドやテーブルなどがある。ということは、人が住んでいるのだ


ダンジョン内に人間を発見。ダンジョンにも小さな町がありそうな感じだネ

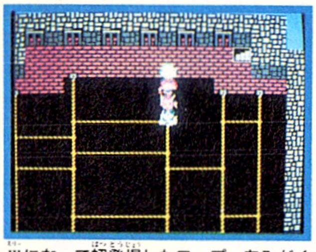
塔・ダンジョン
Tower Dangeon

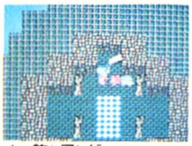
ドラクエIIIになってもっとも充実したところの1つが塔・ダンジョンだ。その広さは想像をはるかに上回るだろうし、内部もバラエティーに富んでいる。

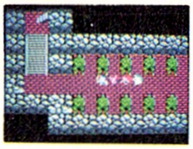
まず、びっくりさせられるのが綱渡りだ。塔から綱が1本伸びていたり、あるいはあみだくじみたいになっていたり…。

迷路もさらに複雑になって、ボクらの侵入をはばむことになるだろう。それに石像とか、まわりの風景とかもしっかり凝った作りになっているぞ。それから、塔やダンジョンの中には人間がいるというのも期待と不安だネ。

洞窟の中には地底湖があったり、井戸があったり、もちろん暗闇に包まれていて、アイテムを持っていないと真っ暗なところだってあるはずだ。


IIIになって初登場したロープ。あみだくじのようなものもあれば、1本だけどこかへ伸びているものもあるのだ


塔の内部もかなり広いようだ。きっと謎や秘密がいっぱいつまっている


ダンジョンにある何種類かの石像は飾りなのか、それともそこに謎が？

ダンジョン内に人間がいるということは、地底の中にも町があるということになる。その中には勇者やパーティーのメンバー達とは違う種族が築いた町が存在しているはずだ。

そして、もっとも神秘に満ちているのがピラミッドだね。スタッフがエジプトへ行ったことが引き金となって採用されたという噂もあるピラミッドの中にどんなトリックがそしてアイテムが隠されているのかたのしみなところだ。

さて、洞窟の中のダンジョンでもっとも注意しなければならないのは、そこには日の光が当たらないということだ。つまり、ここではフィールドでは夜にしか出現しないモンスターが、時間に関係なく出現するわけ。だから、洞窟内へ入るには、それなりにレベルを上げて武具をそろえて、必要なアイテムを手に入れてからということになる。むやみに入っても傷つきやられるのは目に見えているから、完全武装で入るようにしたいね。

勇者、僧侶、商人……パーティー

ドラクエⅢは本格的なパーティー編成による冒険を楽しむことができるんだ。パーティーだって、勇者のほかに7つの職業から3人を選ぶ。その選びかたによって、魔王バラモスを倒すまでの道のりが全然変わってくるから、プレイヤーの数だけ道ができるんだ。

それから、Ⅲではセーブができるバッテリーバックアップが内蔵されていて、個性的なパーティーを作っていろいろ冒険が楽しめるぞ。

転職でスーパーマンも夢じゃない!?

勇者のほかに選べる職業が7つ。しかもそれぞれ男女に分かれているし、重複して選ぶこともできる、たとえば戦士を2人パーティーに入れちゃうというように。だから、いろんな個性的なパーティー編成が可能なんだ。それから、ゲーム途中でメンバーを替えたり、メンバーは替えずに職業だけを変える、つまり転職もできる。この転職がどんな効果を生むかというと、転職前のパワーを持った転職キャラができるということだ。たとえば、戦士として成長して魔法使いに転職すると、戦士のパワーを持った魔法使いが誕生することになる。このシステムを使って上手に転職すればスーパーマンのようなキャラクターだって夢ではないのだ。ただ、それだけのキャラクターになると成長に時間がかかるようになるからネ。

さて、ではパーティーを選ぶときの注意なんだけれど、パーティー全体の戦力はある程度高く保つこと。だから、戦士か武闘家のどちらかは必ず入れるようにしよう。それから魔法使い。攻撃を重視するならばこの職業もかかせない。と、残るはあと1人、僧侶を入れると非常にバランスのとれたパーティーになるんだけれど、商人の集金能力と未知のアイテム識別能力も捨てがたい。たとえば魔法使いで攻撃系の呪文32種類を覚えてしまった後、僧侶に転職して防御系の呪文をマスターすれば、1人で攻撃・防御両方の呪文を使えるキャラクターを作ることだってできるんだ。だったら最初から賢者を入れればいいじゃないか、と思うけど、残念ながら賢者だけは最初からパーティーに組み込むことができない。冒険の途中である条件が満たされると賢者になれるんだ。

でも、勇者と遊び人3人という最悪のパーティーだってちゃんとゲームクリアできるはずだから好きなキャラでパーティー編成してみよう。



ドラクエⅢの主人公だ。体力があるしHPの増えかたも大きいので早く強くなっていくんだ。攻撃力・防御力に秀でてるうえに、呪文も使える。ベホマズンは勇者だけが使える呪文なのだ。



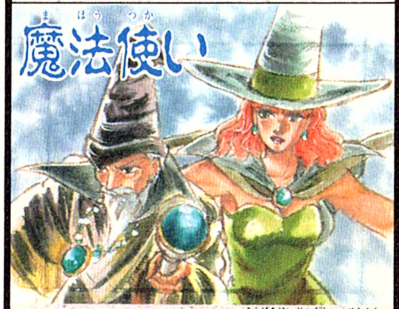
もっとも強く、武器・防具に精通している。体力があってHPの上がり方も早い。すばやさは劣るが強力な防具をつければ防御力がアップするのでパーティーの先頭にしよう。



名前のとおり武術の達人だ。すばやさは№1で会心の一撃がもっとも出やすいのも武闘家だ。しかも、素手が武器なので高価な武器も必要なく最初から即戦力として力を発揮してくれる。



モンスターを倒した後ゴールドを手にできるんだけれど、商人は見落としそうなゴールドを発見できる。さらに未知のアイテムに対しても『どうぐ』コマンドで判断を下すことができる。



「ギラ」「イオナズン」などの攻撃系呪文の専門家だ。32種類の呪文の中には「ドラゴラム」というドラゴンに変身できるすっげえ魔法もある。ただ、HPがかなり低いので取扱注意人物だ。



ホイミ系呪文で仲間の傷を治し「ザオリク」で死者を甦らせたりと防御系呪文32種類を操る。バギ、ザラキ系などの攻撃系呪文も使えるが、攻撃は武器が中心になるので攻撃力はあるぞ。



攻撃系、防御系それぞれ32種類の呪文を使いこなすことができるが、その分成長は遅い。でも攻撃力があるし武器・防具もけっこう使いこなす。ただ最初からはパーティーに入れられない。



まったくの役立たず、ということが判明したのがこの遊び人だ。「運の良さ」が一番だけれど、あまりメリットにもならないらしい。苦労が好きという人以外はパーティーから外そう。

個性派ぞろい

キャラクター&パーティー・資料編



ドラクエIIIではキャラクターのステータスが増えて、その人物の性格をさらに複雑にしようとしているんだ。だから、どんなパーティーを組むかによって、行動パターン、攻撃パターンが全然違ってくる。個々のステータスの違いによってパーティーの攻攻力、防御力、呪文などの能力が変わり、パーティーとしての個性が生まれるからなんだ。

また個々の能力は戦闘の時の並ぶ順番にも重要はカギとなってくる。もちろん先頭がもっとも攻撃を受けやすいから、防御力のある者を前に、弱い者は隊列の後方にしなければならないということを十分考えてパーティーを組まなければならない。そこで下のキャラクターデーター覧を参考にして、キミのオリジナルパーティーを編成しよう。

●キャラクター編

能力＼職業	勇者	戦士	武闘家	魔法使い	僧侶	賢者	商人	遊び人
ちから	◎	◎	◎	△	○	○	○	△
すばやさ	○	○	◎	△	△	○	△	△
たいりょく	○	◎	◎	△	△	○	△	△
かしこさ	◎	○	○	○	○	◎	○	△
うんのよさ	○	○	○	○	○	○	○	◎
じゅもん①	○	×	×	◎	△	◎	×	×
じゅもん②	○	×	×	△	◎	◎	×	×
じゅもん③	◎	×	×	×	×	×	×	×
こうげき力	◎	◎	◎	△	○	○	○	△
しゅび力	◎	◎	○	△	○	○	○	△

表の見方

◎はその能力がすぐれている、○は普通、△は劣っている、×はその能力がないことを示している。また、じゅもん①は攻撃系、②は防御系、③は勇者の呪文を表しているんだ。また、このデータ表は、各職業の基本的性格を編集部で想定して作ってあるので、その後の成長のしかたによっては変化してくることもあるぞ。またアイテムを持つことによって、攻撃力や守備力もかなり違ってくる。戦士の攻撃力と守備力は◎だけれど、これはある程度の武具をつけた場合だ。勇者や賢者だって、それなりの武具を身につければ◎になる可能性だってあるんだ。それから同じ◎がついていてもキャラクターによって多少の違いはあるからネ。

さて、この表を見ながら、キミはどんなパーティーを作ったかな!?

●パーティー編

能力＼職業	標準タイプ					破滅タイプ				
	勇者	戦士	魔法使い	僧侶	総合	勇者	商人	遊び人	遊び人	総合
ちから	◎	◎	△	○	A	◎	○	△	△	C
すばやさ	○	○	△	△	B	○	△	△	△	C
たいりょく	○	◎	△	△	B	○	△	△	△	C
かしこさ	◎	○	○	○	A	◎	○	△	△	B
うんのよさ	○	○	○	○	B	○	○	◎	◎	A
じゅもん①	○	×	◎	△	A	○	×	×	×	C
じゅもん②	○	×	△	◎	A	○	×	×	×	C
じゅもん③	◎	×	×	×	B	◎	×	×	×	B
こうげき力	○	◎	△	○	A	○	○	△	△	B
しゅび力	○	◎	△	△	B	○	○	△	△	C

表の見方

標準型のパーティーと、ほとんど最悪と思える破滅的なパーティーを比較してみた。

まず標準パーティー(勇者、戦士、魔法使い、僧侶)。ステータスがAかBだネ。もちろんAが一番良くてCはないほうがいい。戦士の代わりに武闘家にするとすばやさがAになって守備力がちょっと落ちることになる。

対して破滅タイプ、最悪は勇者と遊び人3人のパーティーなんだけれど、これではあまりにアンマリなので商人を1人加えてあるんだ。それにしても、これはひどい。唯一のAである「うんのよさ」だって、遊び人の場合は、堀井さんがお情けであって、あまり期待できないし、商人がせっかく集めたゴールドも遊び人が浪費してしまう可能性もあるわけだ。でも、こんなパーティーだってりっぱに目的達成できるはずだから、〝人のやらないことを〟という人は一度試してみては。

キミのパーティーもチェックしてみよう。

※上記の表は、編集部の想定データーを基に作成されています。

剣と盾、そして魔法の世界ドラ

勇者を中心に進むパーティーが、魔王バラモスを打ち倒し、みごとに目的を達成するためになくてはならないのが剣と盾をはじめとする武器・防具そしてアイテムと魔法だ。アイテム数は全部で128種類に達し、そのうち武器と防具で70種類を越えるというから、これはすごい。もちろんすべてのアイテムを使うわけではないし、職業、によって使えるアイテムだって決まっている。呪文も攻撃系32種類、防御系32種類のほかに勇者のみに与えられた呪文まで存在している。しかもモンスターの中にも魔法を使うやつが現れるということだから、これはドラクエIIIの戦闘は熾烈な攻防になりそうだ。

冒険には武器そして道具が必要だ

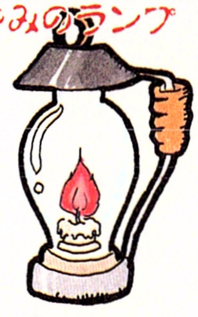
なんてったってアイテムが128種類。この中には、IIで涙を飲んだアイテムが復活しているんだ。『あぶない水着』もその1つ。変わったところでは『愛の想い出』というアイテムもあるんだ。

もちろん、IIで活躍したアイテムだって負けずにIIIでも採用されている。『はかいのつるぎ』『いなずまの剣』『力の盾』『みずのはごろも』『はやぶさの剣』と、人気アイテムが目白押しだネ。

新しいアイテムでは、イラストにあるもののほかに『ゾンビキラー』という武器があるんだ。これは、くさった死体などのもう死んでいるはずのモンスター攻撃用なのだ。IIIでは4人のパーティーを編成するだけに敵の攻撃も熾烈で、これまで以上の迫力が期待できる。だから、武器と防具はきっちり使いこなさなければならないぞ。というのは、それぞれの職業にあった武器があるからだ。たとえば武闘家に重そうな武器を与えても、すばやさが落ちてかえって逆効果。かわりに軽くて威力のある『鉄のツメ』を持たせればこれはすごい力を発揮することになる。また『鉄仮面』は勇者と戦士のみ使用可能な武具であるようにそのキャラクター専用アイテムも数多いはずだ。

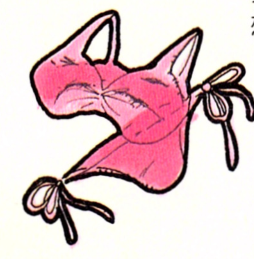
さて、これらのアイテムは、まず最初は町のいろんなショップで買うことになると思うけれど、冒険の旅をしていれば、塔やダンジョン内などいたるところで発見できるはずだ。だから、ショップ以外にあるアイテムを見落とさないことが大切なのである。

やみのランプ



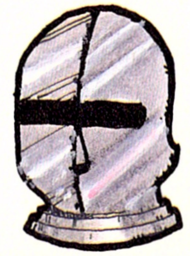
あたりを夜に変えてしまいたいときに使うアイテムだ。このランプをつけることによって、闇が発生して周囲を暗くしてしまうのだ。夜行性のモンスターをおびきだせそうだね。

あぶない水着



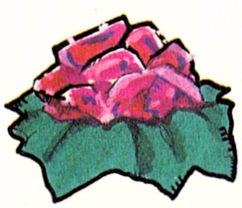
女の子のみが装着できる防具(?)で、これを着けるとグラフィックまで変わるというお楽しみアイテムの一つなのだ。でもいったいどんな効果があるのだろうか?

鉄仮面



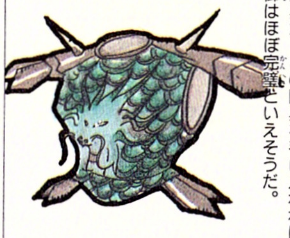
首から上を完全に防御できるレベルの高いすぐれた防具だ。これを身につければ防御力は非常にアップするが、この防具は勇者と戦士以外に使いこなすことができない。

命の石



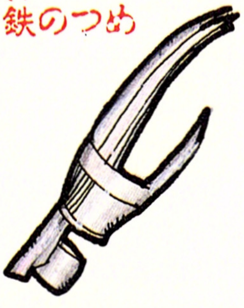
たとえば敵がザラキをかけてきたとしよう。本来なら、誰かがザラキの犠牲になるところだが、この命の石を持っていると、身代わりになってくだけ散ってくれるんだ。

ドラゴンメイル



竜のウロコでできたヨロイで、ドラゴンの炎からも身を守ることができるという非常にレベルの高いスグレモノの防具だ。この防具を手に入れれば、防御はほぼ完璧といえそうだ。

鉄のつめ

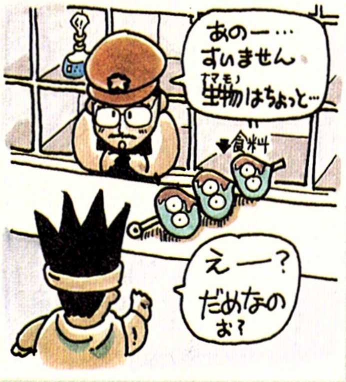


軽量でしかも破壊力が高い武器だ。しかし、これを使いこなせるのは武闘家だけ。武器を装備するとかえって力を発揮できないのが武闘家だが、この武器は武闘家の攻撃力を高めるのだ。

128種類のアイテムを有効に使うために…

POINT 3

アイテムが128種類もあるんだから、アイテムを全部集めて持っていて必要な時に必要なアイテムを出せばこれは楽勝だぜって考える人もいると思うが、そういうわけにはいかないんだな、このドラクエIIIでは。なぜかというと、アイテムは1人8個までしか持つことができないからだ。4人フルに持ったとしても最大で32個しか持ち歩くことができないわけだ。しかし、32個も持っていると新しいアイテムが手に入った時に、どれか捨てなきゃならなくなってしまう。だから、いくつか新しいアイテムが持てるだけの手はのこしておきたいものだ。



そこで重宝なのがアイテム預かり所の存在なのだ。この預かり所では最大128個までアイテムを保存してくれるという有り難いところなんだ。だから、当面使用しないアイテムをここに預けておいて、必要になったら取りにくればいい。そのためにもルーラの呪文は早く覚えなくてはならないのだ。ルーラが使えるようになれば、瞬時に預かり所に戻ることも可能なはずだから。

さてIIIでは戦闘中でも武器を持ち替えられるという設定もされているんだ。だから、その職業にあった武器を2種類くらいは用意したいぜ。

ゴンクエスト

強力になった魔法を操って、戦闘を有利に戦おう!

なにしろIIIでは敵がとても強くなっているんだ。だから、それに対抗すべくパーティーだってパワーアップしていかなければならない。IIIではレベルのＭＡＸが99にアップしているのもそのためだ。そして、呪文もかなり強化されている。

呪文は攻撃系と防御系にわかれ、32種類ずつ用意されていたネ。これを魔法使いと僧侶が成長しながら覚えていくことになる。さらに冒険の途中である謎を解くことによってキャラクターメイキングができる賢者は両方の呪文を唱えることができるのだ。

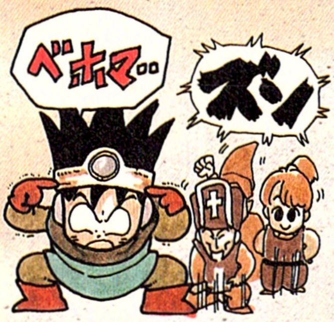
さらに、IIIでは勇者のみ使うことができるといわれる呪文が用意されていて、その代表的なものにベホマズンがある。

しかし、敵モンスターもするどい呪文を操ることができるようになっている。自分よりもっとずっと強いモンスターを呼ぶ呪文を身につけたものや、『バシルーラ』を唱えて、パーティーの誰かを遠くへ飛ばしてしまう魔法をかけてくるやつもいるんだ。

これらの魔法に対抗するため、IIIでは魔法の系列化が進んでいるのだ。たとえばギラ系の呪文には、火炎をあやつる呪文のほかにも、吹雪を巻き起こすもの、雷を呼ぶ呪文などがある。このほかにも、いろいろな魔法のための呪文がいっぱいあるから、しっかり覚えるんだ。

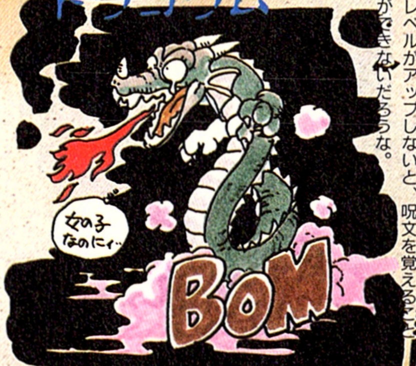
そして、こうした呪文を使い分けて、出現するモンスターどもとの戦闘を有利に戦おうぜ。

ベホマズン



ベホマを上回り、パーティー全員のHPを最大値までいっぺんに回復してくれる、ホイミ系最高の呪文なのだ。これは防御系の呪文なんだけれど、勇者のみに使用が可能で僧侶は唱えることができない勇者系呪文の一つだ。その魔法のすごさから考えると、かなり高レベルにならないと使うことができない呪文のようだ。

ドラゴラム



これまでドラゴンの炎にやかれっぱなしだったキミも、この呪文さえ手に入れば逆襲が可能となるのだ。この呪文を唱えることによってドラゴンに変身し、敵に対して火炎放射の攻撃ができるようになるからだ。しかし、これは攻撃系最高峰の魔法になるからかなりレベルがアップしないと、呪文を覚えることができないだろうな。

マホトラ



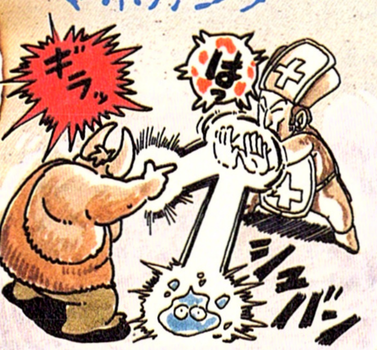
これは敵モンスターのマジックポイントを吸い取ってしまう魔法のための呪文だ。MPが高いモンスターはパワーが低いことが多いから、MPがなければただの弱い敵なのだ。しかも、吸い取ったMPは自分のMPに加算できるのだ。だから、パーティーのMPが少なくなってきた時に唱えてMPを補給しながら戦うという戦法が実は効果的といえるのだ。

ラナルータ



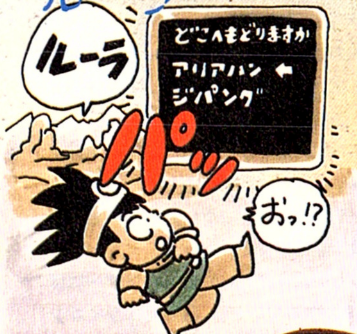
ドドラクエIIIの世界には時間の流れが存在したね。この時間までも支配してしまおうというのがこの呪文なのだ。ラナルータと唱えれば、一瞬にして昼と夜が逆転してしまうという。これが使えるようになれば、こわい夜だっていつでも昼にすることができるから平気だね。でも、この魔法が使える頃はかなり高レベルになっている気もするけど。

マホカンタ



これは光に対する鏡のような魔法で、マホカンタと叫ぶことによって、敵がかけてきた呪文をそのままかけた敵に跳ね返してしまうという魔法なのだ。敵の呪文が強力であればあるほど効果は大きくなるわけだ。この呪文とマホトラが使えるようになると、敵にとっては脅威だろうネ。

ルーラ



この呪文を唱えると、これまで通過してきたところへ戻ることができるんだ。つまりどんな遠くにいても、あの町で道具がほしかったと思ったらルーラと言って戻ればいい。これがとっても便利と思えるのはアイテム預かり所に行きたいときだ。必要になった武器や道具を預かり所から引っ張りだすときに、この呪文があるとどんなに遠くにいても安心だ。

DRAGON QUEST III

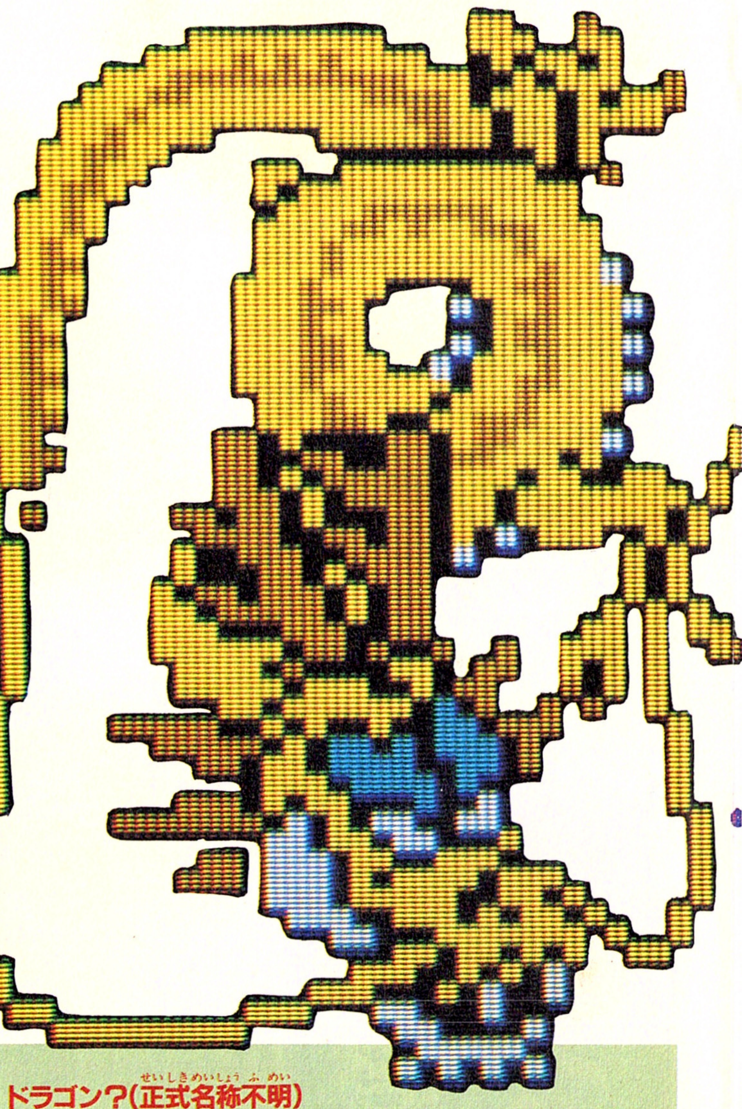
勇者の行く手を阻むもの、それは

ドラクエIIIでは4人パーティーになるから、迎え撃つ敵・モンスターたちも強者ぞろいなのだ。その種類だって150を越える。これはただごとではない。そして、これまで闇の中に潜んでいたモンスターたちが徐々にその姿を見せ始め出した。そこで、今回はいち早く姿を見せたモンスターたちの最新情報を基にした徹底解説だ。

おばけきのこ

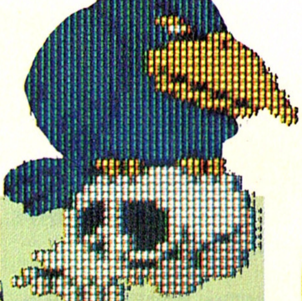
前世の姿からいって、フィールドや森に多く生息しているはずだ。毒のあるやつもいる可能性大





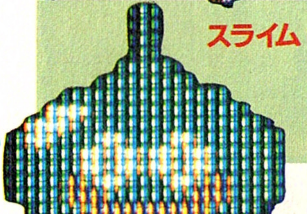
大ガラス

こいつもフィールドか、あるいは塔の上のほうなどにいるのではないだろうか



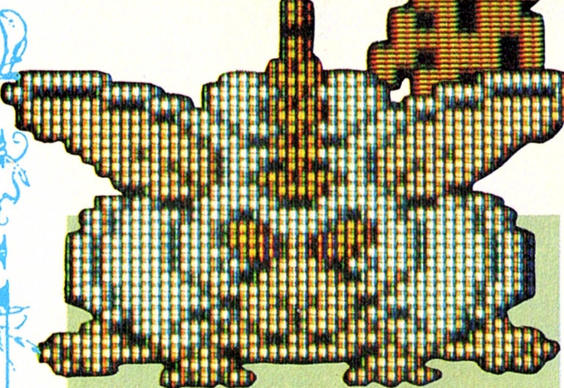
スライム

モンスターなのに憎めないヤツ。IIIでもスタート直後はスライムによってレベルアップだね



いっかくうさぎ

すばやさのレベルが高く俊敏な動きをしそうだ。そして一角からくりだされる攻撃は厳しいものがありそうだ



ドラゴン?(正式名称不明)

竜族の一員でモンスターの中でも最強に属すると考えられるが、その実体はまだ不明の点が多い。神竜に似ているのが気になるな

今回写真で紹介したのは動物系のモンスターが中心だったけれど、ほかのタイプのモンスターだって後にいっぱいひかえているんだ。

まず最初は思わず笑ってしまう面白モンスターだ。すでにハロウィンは終わってしまったけれどかぼちゃの面をかぶった『かぼちゃおとこ』というモンスターが登場する予定だ。人間の顔をした『人面蝶』や『おおいも虫』もおもしろキャラなのだ。アッツいけむり『ヒートスモーク』は吹き出す以前って顔で登場するぞ。

おもしろいというよりは、恐ろしいほうが先にたつモンスターには狼の死体から甦ったと思われる『アニマルゾンビ』、翼をもつライオンの『ライオンヘッド』、すでに絶滅したはずの巨鳥の生まれ変わりのような『アカイライ』などが舌なめずりして待っているのだ。

このほか、目玉が積み重なっているモンスター『タワーオブアイ』やおばけの世界から招集されたような『ドルイド』、悪魔の世界からやってきた『ストーカー』なども強敵だ。

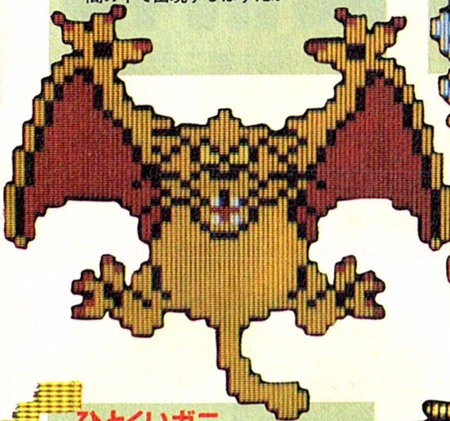
一見仲間(?)のようで、けっしてお友だちになれない人間の姿をしたモンスターには、現在わかっているだけでも『マクロベータ』『バンパイア』『死刑執行人』といった人々(?)が顔をのぞかしているのだ。

そしてドラゴンクエストがドラゴンクエストたるゆえん、竜族だ。写真にある竜はまだ名前がわからないけど、わかっているドラゴンでは『玄武』、体から毒ガスを吹き出す『ガスドラゴン』首がいっぱいある『ヒドラ』などがいる。闇の中にはさらに恐ろしいドラゴンが身を潜めている。その戦闘はリアルで熾烈なものになること間違いなし。

邪悪なモンスターだ！

キャットフライ

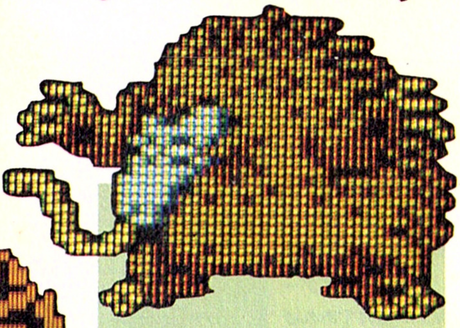
このスタイルからコウモリが連想されるネ。とすると、ダンジョンなど闇の中で出現するはずだが…



バルチャー

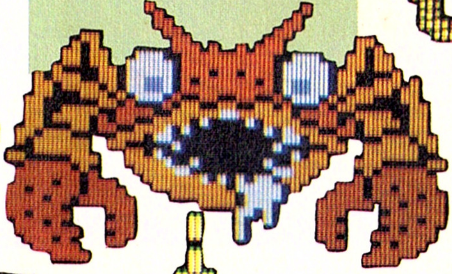
鳥族の頂点に君臨していそうなりっぱな面構えをしているね。やはり高いところにいそうだ





ひとくいガニ

自然に考えればやはり、海とか川といった水のあるところに出現する可能性が高いと思うよ



おおありくい

これはこの地上に実在する動物がモンスター化したものだが、かわいい感じであまり強そうじゃないネ



ユニコンラット

いっかくうさぎの一族で色違いのモンスターだ。どちらが強いのかはまだわからない。



フロッガー

かえるが巨大化してモンスターになったのがこのフロッガーだ。じめじめしたところに生息していそうだ

モンスターだって呪文を使うのだ

POINT 4

戦闘が熾烈になる一つの理由は呪文合戦になる可能性が大きいということが上げられる。というのは、パーティー側の呪文が充実しているので、それに対抗してモンスター側だって呪文を操るモンスターが大挙して待ち構えていると予想されるからだ。

さらに、敵の中には自分よりもっと強いモンスターをよんで戦闘に加えてしまうなんてやつもいるから、いやが上にも過酷な戦いとなるぞ。

バシルーラ

敵が操る呪文の1つにバシルーラがあるんだ。これはパーティーの仲間を遠くにふっとばしてしまうという恐ろしい呪文なんだ。でも、敵が唱える呪文はこちらも使えるはずだから、こっちも負けずにバシルーラなのだ。

モンスター学の基礎知識

今回から始まるモンスター学の基礎知識第1回はモンスターの形態分類だ。150種におよぶモンスターもその姿や種族などによっていくつかの形態に分類できる。その形態ごとにさまざまな特徴があるんだ。

●**ヒューマノイド**：人間の姿をしたモンスターでIIIでは死刑執行人、マクロベータ、バンパイアなどがこのジャンルに入るんだ。

●**アンデッド・モンスター**：一度死んだモンスター。つまりモンスターの死体が甦ったもので、不死の怪物と呼ばれている。ここに入るモンスターとしてはアニマルゾンビなどのゾンビ族やミイラ族、腐った死体などがそうで、不死のモンスターゆえに、通常の攻撃法では倒せないこともある。ゾンビキラーはここに属するモンスターのための武器なのだ。

●**悪魔族**：IIではアークデーモン、悪魔神官など強敵がこのジャンルには多かった。IIIでは判明している悪魔族として、ストーカーがいるぞ。

●**アニマル族**：ここに属するのはその名の通り、かつては動物であったが突然変異や魔王によってモンスターに姿を変えられたものどもを指す。ひとくいガニ、ユニコンラット、一角うさぎ、キャットフライ、バルチャー、大ガラス、大ありくいなどで、ユニコンラット、一角うさぎのように同系列のモンスターでの亜種、変種が数多く生まれやすいジャンルだ。

●**不定形物質**：決まった形を持たないモンスターたちだ。ドラクエではもっともおなじみキャラの1つのスライム族やヒートスモークがここに属している。

●**竜族**：多数のモンスターの中の頂点に君臨し、通常はパーティーが強くなるのを待って後半に登場することとなる。最初では力の差がありすぎて勝負にならないのだ。IIIではガスドラゴン、玄武、ヒドラなどがここの所属である。

●**伝説上の怪物**：神話の世界から来たモンスターたちでIIではサイクロプスなどがいたがIIIではまだその姿を見せていない。ここに属するヤツらも巨大な強敵が多い。

●**体の一部**：死体の一部が蘇ってモンスター化したものだ。目玉の怪物タワーオブアイはこの種族から進化したようだ。

●**その他**：上記の形態からはみだしたモンスターたちで、それぞれのジャンルの怪物が合体したものが多く、人間の顔した蝶の人面蝶、おばけきのこがこれにあたる。

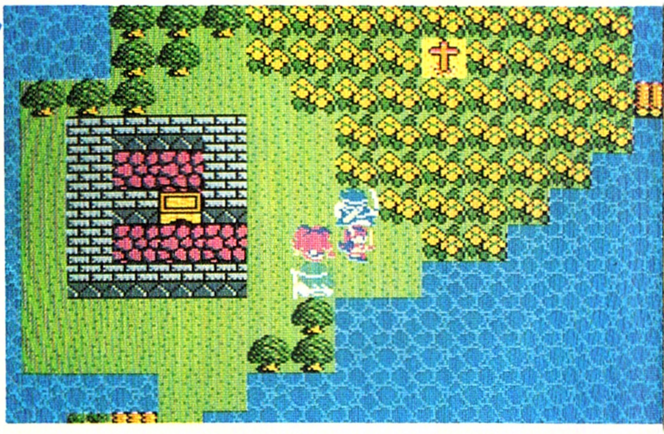
Bi・weekyそこが知りたい

号外!! ドラクエ裏情報



超有名・多忙のゲーム・デザイナー堀井雄二氏公認の『ドラクエ私設応援団（ドラクエ探貞団改め）』の幕明けだよ〜ん！ 今日も目のウロコが落ちるよーなブッ飛び㊙裏情報満載!! まっなにはともあれ、今週もそんじょそこいらじゃ読めないやつをぶちかますぜっ!!

RPGの醍醐味は戦い!! どうなるドラクエIIIの戦闘フォーメーション



必本Vol-23号でドラクエIIIの発売日を来年の2月10日っ!! ってブッチギリ発表したから、もう知らん人は少ないと思うけど、以外に知られてないのが完成日!! この本が出るころにはほとんどができあがっているはず!! でも少しでもゲームを面白くするために、今もバランスどりなんかがおこなわれているのだっ!! ドラクエはたった1枚の絵で興奮させなくちゃいけないし、シューティング以上のスピード感を持たせなくちゃいけない。そのために一等大切なのが、戦闘!! なんせ、今度のドラクエ。戦いでかかった容量だけで、かるく『ドラクエI』ができちゃうほど、とゆーから超オドロキ!!

それだけに、敵キャラとの闘いは、これまた超コーフンもの!! 呪文はドラクエIIの4倍以上あるとウワサだし、使いこなせるようになったら、さぞかし面白いんだろうなっ!! ってワクワクだぜっ!! そーいえば、今まで発表された呪文の中で一つだけ名前が変わってしまったやつがひとつあるっ!!

その呪文の名は『マホテスマ』。この呪文を唱えるとモンスターの呪文攻撃を全てはねかえして、逆にその呪文を唱えたモンスターにダメージを与えるのだ。当然、モンスターの呪文が強力であればあるほど、モンスターに対するダメージも大きくなるというとってもありがたい呪文だ。その、『マホテスマ』が『マホカンタ』という呪文名に変わってしまったのだ。…えっ、なぜ変わったのかって？ それは今のところフカ〜イ謎に包まれていて誰も知らないのだ!?

呪文と言えば、ドラクエIIにあったパルプンテ!! こいつがもっとスゴクなったと言うからオドロキ!! その上、この中からひとつパワーアップして独立したんだ!! そいつの名前は残念だけどナイショ!! なにが起こるかわからない呪文だけに、ナニがでてくるのか計り知れないところがコワイ!! まっ、どちらにしても高いレベルにならないと覚えられないことは間違いなさそう!! さらにパーティー・アタックができるのもIIIならではで、より複雑な戦いも用意されているぞっ!!

ってなわけで、攻撃の呪文ばかりじゃなくて他の呪文にも目を向けてみよう!!

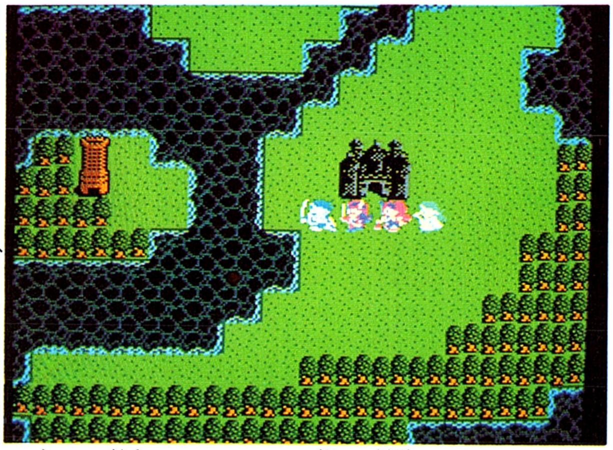
ルーラ!! 体力が弱った時なんかに使うと「感謝感謝でありがたや」でよくごやっかいになったものだけれど、今回は、こいつもパワーアップしてる!! 一度行ったことのある町なら、どこへでもいけるってゆーのはもう知ってのとうり。やり方はカンタン、お知らせ小窓（マルチウィンド）の中に自分の行くことができる町がすべて表示されるのだ!! あとはカーソルを合せるだけっ!! これで、いままでいったことのある町なら、いっ気に戻ることができるのだっ!! う〜む便利な世の中になったものじゃ!! そう言えば、今回のドラクエは『ラリホー』で自分の仲間だって眠らせることができるんだぜっ!! それも戦闘中にだってできる!! なぜそんなことをしなくちゃいけないのか…。う〜む、なんかありそうだ!! きっと重要なことなんだ!!



今回のマルチウィンドーはとっても見やすくなったぞっ!! 呪文を使ったりすると、自分の現状がひと目でわかるよーに工夫されているし。仲間の人たちの表示窓もスッキリ見やすくなっているぞっ!! 着実にドラクエは進歩していましたっ!!



フィールドと地下、海と空、そして昼と夜の関係はど～なってんの!!



今回マップはとにかくメチャ広い!! メモリー的には256×256だから、ドラクエのIIと変わらないのだけれどね!! ところが前回は「ロンダルキア」がしこたま場所をとっていたし、海も大きかった。でも、IIIは違うぞ!!

本人いわく、有効陸地面積が大幅に増してるとのこと!! とにかく広いから、町や城、だって回らなくたっていいところが、うじゃうじゃあるらしい!! とくに塔や迷宮に多いのだっ!! 全部回ったらとにかく大変!!っと力説しているのだから、本当に回ったらスンゲエたいへんだと思うよ!! ま、逆に最短距離でいけば、そんなに時間がかからないように作ってある、とゆーからひと安心!?

遊び気分で、旅行気分でより道したい人だけいけばいい。でも、もしより道すれば、それだけの楽しいことがまっている!! 情報をくれる人もあれば、イベントもある!!

で、このイベントが山ほどあるのが今回の特徴のひとつになっていることは確っ!! じゃあ山ほどってどのくらいあるかってゆーと、これが作った本人も、どのくらいあるか覚えてないほど。ただし、メモリー的に言えば、これまたドラクエI 1本分を使ってるとゆーから、はんぱじゃない!! 気になる中身は？ こいつだけは、ノーコメント。ただ、みんながいっしょに動くやつとか、とにかく、笑えるのが山ほどあるから、ぜひ町や城なんかに行ったら、人々に声をかけてみることにしよう!! きっと今までのドラクエじゃ味わえなかった、新しい感動がキミをつつみこんでくれるハズだからね!! もちろん、町なんかはイベントばかりじゃなく、進むための情報だってシッカリ教えてくれるぞっ!!

こんなこと発表していいの？ ㊙第3弾!!

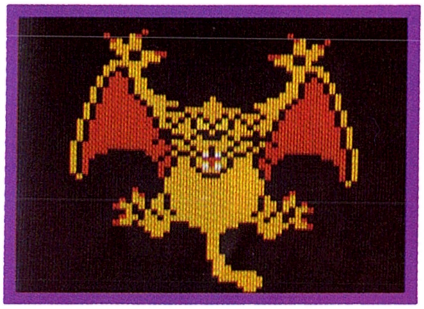
今度の迷路は、ほとんど悩むことなく進めるのが多いらしい。マッピングしないと解けないとか、ただヒッカケの多い難しいのはナシ!! とにかく「道は覚えやすく」って方向で作ったから、とおっしゃってた!! でも、そこは堀井雄二さん、ちゃんと堀井流に味付けしてあるぞっ!! 「な～んだ、簡単じゃ～ン」なんて思っていると、必要なものが見つかんないように作られていたり、馬鹿にしている人が逆にハマるように小細工してあるとのこと。それにIIIじゃ隠し村に代表されるように、一見、何もなさそうなんだけど、ある場所に行くと突然村が出現しちゃったり、常識では考えられないようなところにナニカの入口が隠されていたり……。

ともかくもー、いっぱい隠し味があるみたい。まあ、こっから先は自分の手で捜してみよう!!

縄のあるところがあるでしょ!! アミダみたいに見える写真。けしてアミダじゃないから縦横無尽に動きまわれる。もちろんバックもできるし、左右にも行ける。でも、ぶつかったりすると下におちるぜっ!! ヒモが切れることはないから元気よく遊んでみよう!!

まだまだ続くよドラクエIII ㊙裏情報!!

地上の移動は前回とほとんど同じ。歩いて回るのだっ!! 海上はもち、船で移動するんだけど、自分たちが乗る船と冒険する時の船は違うのだっ!! 詳しくは言えないんだけど2種類あることだけは覚えておこう!!



空を飛ぶことについては前回で必本独占ってゆーことでお知らせしたけれど、もーちょい詳しいことがわかったので、これまた独占でお知らせしちゃいます!!

ルーラは一瞬にして前いた町に戻れることに対して、空を飛ぶってーのは地面を見ながらすきなところに行けるんだっ!! どこからでも出発できるし、どこにでも降りれる!! だから、高い山なんかもひとっ飛びできるんだ!! ま、こんなスゴイものだから、かなりレベルが上らなくちゃ手に入いらないことはたしかだぜっ!!

キミの質問に、直接 堀井さんが答えるぞ!

555万人のドラクエファンに贈るビックイベント!! 前号でもお知らせしたように、原作者の堀井雄二さんを迎えて必本独占『ドラクエIII Q＆A』を特集するよ!! 今からでも遅くないキミの質問を待てるぜ



ドラゴンクエストIII
最新データ

アリアハンの王より知らされた
魔王バラモスの野望を
打ち破るため
勇者は、ともに戦ってくれる
勇気ある若者を募った。
そして彼に賛同し、
おおくの若者が集まった。
勇者は、その若者の中より
3人を選び、パーティーを組み、
出発の準備にとりかかった。
未知への旅立ちのとき、
1988年2月10日
試練と栄光への扉が開く……

ファミコン必勝本
Vol.24